

Rudloff, Christian

Inverted-Classroom-Modell im Fach Bewegung und Sport in der Primarstufenausbildung an der Pädagogischen Hochschule Wien. Eine Design-Based Research-Studie in der Lehrveranstaltung "Leichtathletik"

Igel, Christoph [Hrsg.]: Bildungsräume. Proceedings der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft, 5. bis 8. September 2017 in Chemnitz. Münster ; New York : Waxmann 2017, S. 140-146. - (Medien in der Wissenschaft; 72)



Quellenangabe/ Reference:

Rudloff, Christian: Inverted-Classroom-Modell im Fach Bewegung und Sport in der Primarstufenausbildung an der Pädagogischen Hochschule Wien. Eine Design-Based Research-Studie in der Lehrveranstaltung "Leichtathletik" - In: Igel, Christoph [Hrsg.]: Bildungsräume. Proceedings der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft, 5. bis 8. September 2017 in Chemnitz. Münster ; New York : Waxmann 2017, S. 140-146 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-161271 - DOI: 10.25656/01:16127

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-161271>

<https://doi.org/10.25656/01:16127>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft



Christoph Igel (Hrsg.)

Bildungsräume

Proceedings der 25. Jahrestagung der
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft
5. bis 8. September 2017 in Chemnitz

Christoph Igel (Hrsg.)

Bildungsräume

Proceedings der 25. Jahrestagung der
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft

5. bis 8. September 2017 in Chemnitz

unter Mitarbeit von Maren Braubach



Waxmann 2017

Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft, Band 72

ISSN 1434-3436

ISBN 978-3-8309-3720-3

ISBN-A 10.978.38309/37203

Der Volltext ist online unter www.waxmann.com/buch3720 abrufbar.

© Waxmann Verlag GmbH, 2017

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Umschlagfoto: © Marius Masalar – unsplash.com

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: CPI Books GmbH, Leck

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des

Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung

elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Editorial.....	9
----------------	---

1. Digitaler Bildungsraum Hochschule

Sandra Schön, Martin Ebner, Martin Schön, Maria Haas

Digitalisierung ist konsequent eingesetzt ein pädagogischer Mehrwert für das Studium: Thesen zur Verschmelzung von analogem und digitalem Lernen auf der Grundlage von neun Fallstudien	11
---	----

Annika Jokiahho, Birgit May

Hindernisse für die Nutzung von E-Learning an Hochschulen: Aktueller Forschungsstand.....	20
---	----

Sandra Hofhues, Mandy Schiefner-Rohs

Vom Labor zum medialen Bildungsraum: Hochschul- und Mediendidaktik nach Bologna	32
---	----

Matthias Haack, Thomas Jambor

Implementierung von realitätsnahen, elektrotechnischen Problemstellungen in mathematische Vorkurse.....	44
---	----

Antje Müller, Janna Macholdt

Entwicklungen begleiten: Neue Bildungsräume zur Verbindung von Theorie und Praxis in einer Vorlesung.....	57
---	----

Julian Dehne, Ulrike Lucke, Mandy Schiefner-Rohs

Digitale Medien und forschungsorientiertes Lehren und Lernen – empirische Einblicke in Projekte und Lehrkonzepte	71
--	----

Jana Riedel, Thomas Köhler

Digitalisierte Hochschulbildung: Status Quo der akademischen Bildung in Sachsen	84
---	----

Inske Preißler, Birga Stender

K.L.A.U.S. „Klausurvorbereitungs-App unterstützt Studierende“ – per Smartphone-App gegen hohe Durchfallquoten.....	90
--	----

Sebastian Krieg, Armin Egetenmeier, Ulrike Maier, Axel Löffler

Der Weg zum digitalen Bildungs(t)raum – Durch digitale Aufgaben neue Lernumgebungen schaffen	96
--	----

Michael S. Feurstein

Erklärvideos von Studierenden und ihr Einsatz in der Hochschullehre.....	103
--	-----

<i>Sónia Hetzner, Claudia Schmidt, Katja Sesselmann, Stefanie Zepf</i> Pimp your lecture: Erfolgreiche Ansätze zur Unterstützung der Digitalisierung der Lehre an der Friedrich-Alexander- Universität Erlangen-Nürnberg	110
---	-----

<i>Gabriele Irle, Johannes Moskaliuk</i> Was macht Lernen mit digitalen Medien in der Hochschule erfolgreich: Eine Einladung zum Perspektivenwechsel	116
--	-----

2. Digitaler Bildungsraum Praxis

<i>Dorit Günther</i> Vom Lerninhalt zum Exponat – Museumsräume als Impulsgeber für die aneignungsförderliche Gestaltung von virtuellen Lernräumen	120
---	-----

<i>Marco Rüth</i> Mobiles Lernen sichtbar machen: Potenziale von mobilem Eye-Tracking für die Gestaltung lernwirksamer Lernräume	133
--	-----

<i>Christian Rudloff</i> Inverted-Classroom-Modell im Fach Bewegung und Sport in der Primarstufenausbildung an der Pädagogischen Hochschule Wien. Eine Design-Based Research-Studie in der Lehrveranstaltung „Leichtathletik“	140
---	-----

3. Kollaboration und Netzwerke

<i>Anne Mock, Daniel Bodemer</i> Getting To Know Each Other: Group Awareness unterstütztes Lernen in Communities und Netzwerken.....	147
--	-----

<i>Wolfgang Golubski, Oliver Arnold, Frank Grimm</i> Das DIADEM-Modell – Ein Netzwerk didaktischer Bausteine auf Basis digitaler Medien	159
---	-----

<i>Elske Ammenwerth, Werner O. Hackl, Michael Felderer, Alexander Hörbst</i> Gruppendiskurse im virtuellen Lernraum: Förderung und Evaluierung der Critical Inquiry.....	170
--	-----

4. OER und Digitale Medien

<i>Bettina Höllerbauer, Martin Ebner, Sandra Schön, Maria Haas</i> Didaktisches Re-Design von Open Educational Resources: Vom MOOC zum offenen Unterrichtsetting für den Schulkontext.....	177
--	-----

<i>Alexander Tillmann, Jana Niemeyer, Detlef Krömker</i> Einfluss von Vorerfahrungen und Persönlichkeitsmerkmalen auf das Lernen mit eLectures	190
--	-----

<i>Felix Saurbier</i> Lernen mit Videos: Das TIB AV-Portal als Repositorium für offene Lernressourcen	202
---	-----

5. Kompetenzen und E-Assessments

<i>Michael Eichhorn, Ralph Müller, Alexander Tillmann</i> Entwicklung eines Kompetenzrasters zur Erfassung der „Digitalen Kompetenz“ von Hochschullehrenden	209
---	-----

<i>Claudia Bremer, Ingo Antony</i> Einsatz digitaler Medien für den lernerzentrierten Unterricht: Konzeption und Evaluation der Lehrerfortbildung „Lernkompetenz entwickeln, individuell fördern“	220
--	-----

<i>Norbert Pengel, Andreas Thor, Peter Seifert, Heinz-Werner Wollersheim</i> Digitalisierte Hochschuldidaktik: Technologische Infrastrukturen für kompetenzorientierte E-Assessments	232
--	-----

6. Poster und Demos

<i>Petra Bauer, Jasmin Bastian, Thomas Peterseil, Tim Riplinger</i> MINE. Mobile Learning in Higher Education	239
--	-----

<i>Nicole Labitzke, Anna Heym, Daniel Bayer</i> Lehrideen vernetzen – ein Kooperationsprojekt der Hochschule Mainz und der Johannes Gutenberg-Universität Mainz	241
---	-----

<i>Tilman-Mathies Klar, Bernard Robben, Bardo Herzig, Heidi Schelhowe</i> Interaktionsdesign in Bildungsräumen für reflexive Erfahrung am Beispiel einer interaktiven Schwarminstallation	244
---	-----

<i>Daniel Klug, Elke Schlote</i> Entwicklung einer Web-Applikation zur Analyse von audio-visuellen Medienangeboten im Schulunterricht	246
---	-----

<i>Tobias Hasenberg, Manuel Wagener</i> Virtuelles Möglichkeitsdesign für die universitäre Lehrer*innenbildung – ViDe SCOPE	249
---	-----

Autorinnen und Autoren	252
General Chair.....	265
Steering Committee	265
Reviewer	265
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW).....	267

Inverted-Classroom-Modell im Fach Bewegung und Sport in der Primarstufenausbildung an der Pädagogischen Hochschule Wien

Eine Design-Based Research-Studie in der Lehrveranstaltung „Leichtathletik“

Zusammenfassung

Der vorliegende Artikel beleuchtet die Entwicklung eines Inverted-Classroom-Modells im Fachbereich Bewegung und Sport an der Pädagogischen Hochschule Wien für die Lehrveranstaltung „Leichtathletik“. Notwendig wurde die Intervention durch das neue Primarstufencurriculum. Entwicklung, Erprobung, Evaluierung und Modifizierung des Prototyps erfolgt nach dem Ansatz Design-Based Research. Der Forschungsansatz ist ein theoriegeleiteter Prozess zur Lösung eines konkreten Praxisproblems im Bildungsbereich.

1 Ausgangslage

Die Notwendigkeit einer neuen didaktischen Umsetzung der Lehrveranstaltung „Leichtathletik“ ergibt sich durch das Analysieren des nun gültigen Primarstufencurriculums. Durch die neue Schwerpunktsetzung werden auf der einen Seite keine Seminare im Fach Bewegung und Sport, in denen die theoretische Grundlage vermittelt wird angeboten und auf der anderen Seite wurden im Vergleich zum Curriculum die praktischen Lehrveranstaltungsstunden (Übungen) verringert. Dadurch kommt es für die Lehrenden und für die Studierenden zur Problematik, dass nach traditionellem Unterricht in den Übungen zuerst der theoretische Input verarbeitet werden muss und so für die praktische Umsetzung und die praktische Übung (Festigung) des theoretisch Gelernten zu wenig Zeit für das Anwenden bleibt.

Daraus ergibt sich, dass auch für das Fach Bewegung und Sport an Pädagogischen Hochschulen neue Lehr- und Lernformen adaptiert werden müssen. Es gilt eine Lernform für das Fach „Leichtathletik“ im genannten Kontext zu entwickeln, die einen effizienten Umgang mit der Übungszeit der Studierenden ermöglicht, ohne den theoretischen Wissenszuwachs, der die Basis für das praktische Ausführen im Fach Bewegung und Sport darstellt, zu vernachlässigen.

Neben der rein inhaltlichen Umsetzung der Lehrveranstaltung müssen die Anforderungen an die Hochschullehre und deren Veränderungen im 21. Jahrhundert hinsichtlich des Bologna-Prozesses berücksichtigt werden (Handke, 2014, S. 10). Der Horizon-Report 2016 nennt als mittelfristigen Trend in der internationalen akademischen Aus- und Weiterbildung einen „Paradigmenwechsel zu Deeper Learning-Methoden“. Gemeint damit ist der Einsatz von Methoden in der Lehre, die das oberflächliche Lernen („Surface Learning“), das sich auf reproduzieren von Informationen beschränkt, in Richtung von tiefgehendem Lernen („Deeper Learning“) transzendiert (Johnson et al., 2016, S. 14ff.). Deeper Learning, zielt nach Definition der William and Flora Hewlett Foundation, auf das Meistern von Lerninhalten, bei dem Studierende kritisches Denken, Problemlösungsmethoden, Zusammenarbeit und selbstbestimmtes Lernen anwenden, ab (William & Flora Hewlett Foundation, 2017, o. S.).

*„Um motiviert zu bleiben, müssen Lernende die Möglichkeit haben, klare Bezüge zwischen dem Lernstoff und der realen Welt sowie den Auswirkungen ihrer neuen Kenntnisse und Fähigkeiten herstellen können. **Problembasiertes Lernen, herausforderungsbasiertes Lernen, forschungsbasiertes Lernen, und ähnliche Methoden führen zu aktiveren Lernerlebnissen, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichtsraums. Während die unterstützende Rolle von Technologien für das Lernen sich immer stärker herauskristallisiert, setzen Lehrende diese Tools auch zunehmend ein, um ihre Materialien und Aufgabenstellungen mit Anwendungsszenarien aus dem realen Leben zu verknüpfen.**“* (Johnson et al., 2016, S. 14)

Nach Hennessy, dem Leiter der Stanford University wird das Format der klassischen Vorlesung früher oder später aussterben und durch neue Formate ersetzt werden. Als Alternative zur klassischen Vorlesung nennt er das Flipped-Classroom-Modell, in dem die Studierenden sich das Wissen zu Hause selbst erarbeiten um es danach im Präsenzkurs praktisch anzuwenden (Hennessy, 2016, o. S.). Durch das Flippen bzw. Umdrehen des Unterrichtes werden die Lernaktivitäten der Studierenden in der Präsenzphase und in der individuellen Phase mit dem Ziel, mehr Zeit für die gemeinsame, interaktive Vertiefung in der Präsenzphase zu haben, vertauscht.

2 Fragestellung/Forschungsdesign

Es wird untersucht, wie die Lehrveranstaltung „Leichtathletik“ im Fachbereich Bewegung und Sport an der Hochschule nach dem Blended-Learning-Ansatz gestaltet werden soll um den Anforderungen des neuen Primarstufencurriculums in der LehrerInnenbildung Neu in Österreich, der Hochschullehre nach dem Bologna Prozess, dem Prinzip des selbstorganisierten und selbstgesteuerten

Lernens der Studierenden und der Digitalisierungsstrategie „Schule 4.0“, gerecht zu werden.

Daraus ergibt sich eine zentrale Fragestellung für dieses Forschungsvorhaben, die nach dem Ansatz des „Design-Based Research“ beantwortet wird.

Wie soll die Lehrveranstaltung „Leichtathletik“ in der Primarstufenausbildung (Fachgruppe Bewegung und Sport/Pädagogische Hochschule Wien) mit Hilfe des „Inverted-Classroom-Modells“ (ICM) konzipiert sein, um dem praktischen Unterricht – ohne Vernachlässigung der theoretischen Fundierung – ein hohes Maß an Übungszeit zu geben?

Der design basierte Forschungsansatz „Design-Based Research“, in weiterer Folge DBR genannt, ist ein Forschungsansatz, der eine Verknüpfung zwischen anwendungs- und erkenntnisorientierter Forschung darstellt (Mandl & Kopp, 2006; Design-Based Research Collective, 2003, S. 5). Nach Reinmann (2005, S. 66f.) hat sich gezeigt, dass sich dieser Ansatz besonders bewährt hat, um Innovationsleistungen der Lehr-Lernforschung zu erhöhen und Erkenntnisse in einem konkreten Praxisbezug zu diesem Lehr- und Lernprozess zu gewinnen. Der Transfer zwischen Theorie und Praxis wird insbesondere unterstützt, da die grundlegenden Implementierungsmerkmale von Anfang an bei der Entwicklung aufgezeigt werden können und die Wirkung der Innovation vor lerntheoretischem Hintergrund untersucht wird (Stark 2004, S. 262f.). Mit Hilfe des DBR soll im praktischen Kontext eine Lernumgebung gestaltet werden und gleichzeitig Lerntheorien im konkreten geprüft, entworfen und weiterentwickelt werden (Einsiedler, 2010, S. 67). Der Forschungsansatz nach DBR kann als nutzungsorientierte Grundlagenforschung verstanden werden, in dem Design als theorieorientierter Prozess zur Lösung konkreter Praxisprobleme im Bildungsbereich verstanden wird (Reinmann, 2005, S. 61f.). DBR ist ein Forschungsansatz der einen wesentlichen Beitrag zu Innovationen in der Praxis beitragen und eine Brücke zwischen Theorie und Praxis herstellen kann (Reinmann, 2005, S. 66f.). Nach Jahn (2014, S. 10ff.) ergeben sich für das Forschungsvorhaben nach dem Ansatz Design-Based Research folgende Phasen:

- Phase I – *Analyse der Ausgangslage*: Die Ziele und die Forschungsfrage werden im Theorieteil formuliert und die notwendigen Begriffe, theoretische Konzepte und konkrete Handlungsempfehlungen nach eingehender Recherche der Fachliteratur definiert und beschrieben.
- Phase II – *Entwicklung/Beschreibung des Prototyps*: In dieser Phase wird die Entwicklung des Prototyps und der Prototyp selber dargelegt.
- Phase III – *Zyklen der Erprobung, Evaluation und Modifikation (Re-Design)*: Diese Phase ist geprägt durch iterative Zyklen der Erprobung, Evaluation und Modifikation des Prototyps. Nach jeder Modifikation erfolgt wieder eine neue Erprobungsphase.

Nachdem die Ausgangssituation beschrieben, Ziele und Forschungsfragen formuliert, die Bedingungen des Kontextes dargestellt wurden, werden die Inhalte zur Gestaltung des Prototyps beschrieben und dabei auf theoretische Konzepte und Handlungsempfehlungen eingegangen.

3 Inverted-Classroom-Modell

Im genannten Fall kommt das Inverted-Classroom-Szenario zum Einsatz (Kerres, 2013, S. 6). Die Lehrveranstaltung wird in vorbereitende Onlinephasen und in anschließende Präsenzphasen geteilt. In der Onlinephase informieren sich die Lernenden über die Inhalte, z.B. mittels eines Lehrvortrages online als Video oder als aufbereitete Lehrunterlagen über die Technik und über vorbereitende Übungen und Spiele. „Neben herkömmlichen Formaten, wie Texten und Bildern, lassen sich unter Berücksichtigung wahrnehmungspsychologischer Grundsätze nun vor allem auch dynamische Objekte (Videos, Simulationen, Animationen) kombinieren und zur Veranschaulichung von Wissen einsetzen.“ (Danisch & Friedrich 2009, S. 312f.) Im speziellen Fall wurde ein Online-Buch entwickelt. Nachdem die Studierenden den Theorieteil erarbeitet haben lösen sie direkt im Lernmanagementsystem ein E-Assessment. Der Sinn dieser Begleitaufgaben (E-Assessment) besteht darin, sicher zu stellen, dass die Inhalte bearbeitet und verstanden werden. In der anschließenden Präsenzphase werden die theoretischen Inhalte nicht noch einmal vorgetragen, sondern gestellte Bewegungsaufgaben praktisch durchgeführt. Die Studierenden sollen dabei die Inhalte aus der Onlinephase anwenden, analysieren und bewerten und neue Inhalte kreieren (Sams, 2012, S.19). Das kooperative Lernen und das Kommunizieren unter den Teilnehmerinnen und Teilnehmern kann durch Foren während der Online-Phase ermöglicht werden (Steiner, 2016, S. 137). Dieses Szenario bringt für den Sportunterricht den Vorteil mit sich, dass in der Präsenzphase mehr Zeit für das praktische Üben zur Verfügung steht, da die notwendigen theoretischen Grundlagen bereits in der Onlinephase erlernt wurden.

Bei der Analyse der in Frage kommenden Lernmanagementsysteme (LMS) (Lernplattform Moodle, Lernplattform Lernen mit System, Lernplattform Mahara) stellte sich heraus, dass Moodle das für diese Intervention als das geeignetste Lernmanagementsystem anzusehen ist. Moodle ist allen Studierenden, wenn auch nur als Dokumentenablagensystem, bekannt und verfügt über alle geforderten Funktionen, die für den Online-Kurs notwendig sind (Wiegrefe, 2011, S. 69ff.).

Bei der Konfiguration des Kursformates in Moodle wurde das „Grid Format“ gewählt, das sich durch ein modulares und visuelles Kursformat vom voreingestellten Format an der PH Wien abhebt. Die Inhalte der einzelnen Kursabschnitte sind zunächst verborgen, dafür werden Fotos oder Grafiken in einer Raster-

anzeige dargestellt. Ein Mausklick auf das Foto bzw. die Grafik öffnet den jeweiligen Themenabschnitt (Smith & Moore, 2014, S. 71f.). Die Themenabschnitte wurden „Laufen/Sprint“, „Weitsprung“, „Schlagball“, „Laufen/Ausdauer“ und „Herzlich willkommen“ genannt.

Nach der Erstellung des Prototyps folgen iterative Zyklen der Erprobung, Evaluation und Modifikation des Prototyps. Im ersten Zyklus wird die Intervention auf ihre Funktionalität evaluiert und modifiziert. Im zweiten Zyklus erfolgt die Datenerhebung zur Evaluation und Modifikation des Prototyps methodisch mit qualitativen Interviews. Interviewpartnerinnen und Interviewpartner wurden bewusst gewählt um die verschiedenen Perspektiven der zu evaluierenden Intervention zu gewährleisten. Im speziellen Fall wird die Intervention aus unterschiedlichen Blickwinkeln (Fachperspektive im Kontext Bewegung und Sport, Fachperspektive im Kontext E-Learning und Inverted Classroom, Studierendenperspektive) heraus betrachtet (Flick, 2004, S. 12ff.). Die hohe interne Validität die sich durch die Erfassung mehrerer Perspektiven ergibt kann als zentraler Vorteil gesehen werden (Bacher & Horvath, 2011 S. 21). Die Daten werden inhaltsanalytisch nach Mayring (thematische Analyse) ausgewertet, bei der Auswertung wird mit der MAQDA-Software gearbeitet. Im dritten Zyklus erfolgt die Evaluation mittels eines Fragebogens, der von den Anwenderinnen und den Anwendern nach der Intervention in der Lehrveranstaltung mittels Online-Befragung ausgefüllt wird.

4 Resümee

Durch diesen Forschungsansatz wird im praktischen Kontext eine Lernumgebung gestaltet und gleichzeitig Lerntheorien im konkreten geprüft, entworfen und weiterentwickelt. Der Forschungsansatz soll als theorieorientierter Prozess zur Lösung konkreter Praxisprobleme im Bildungsbereich verstanden werden. Diese Forschung soll einen Beitrag zu Innovationen in der Praxis beitragen und eine Brücke zwischen Theorie und Praxis herstellen. Die gewonnenen Ergebnisse und Erkenntnisse dieses Forschungsvorhabens gelten nur für die dargelegten Bedingungen. Das Inverted Classroom Model wird zunächst nur in der Lehrveranstaltung Leichtathletik umgesetzt, und daher lässt sich keine Allgemeingültigkeit auf Lehrveranstaltungen im Fachbereich Bewegung und Sport oder aber auch auf andere Lehrveranstaltungen ableiten.

Literatur

- Bacher, J. & Horwath, I. (2011). *Einführung in die Qualitative Sozialforschung*. Johannes-Kepler-Universität Linz. Online verfügbar unter http://www.jku.at/soz/content/e94921/e95830/e202629/e202930/SkriptTeil1ws11_12_ger.pdf (21.03.2017).
- Danisch, M. & Friedrich, G. (2009). Neue Medien im Sportunterricht. In H. Lange & Silke Sinning (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik*. 2., durchges. Aufl. (S. 319-329). Balingen: Spitta-Verl.
- Design-Based Research Collective (2003). Design-based research – An emerging paradigm for education inquiry. *Educational Researcher*, 32 (1), 5-8.
- Einsiedler, W. (2010). Didaktische Entwicklungsforschung als Transferförderung. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 13 (1), 59-81.
- Flick, U. (2004). *Triangulation. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Handke, J. (2014). *Patient Hochschullehre. Vorschläge für eine zeitgemäße Lehre im 21. Jahrhundert*. Tectum Wissenschaftsverlag.
- Hennessy, J.: „Rankings sind was für Angeber“. Interview: Jan-Martin Wiarda. Online verfügbar unter <http://www.zeit.de/2016/14/universitaeten-silicon-valley-stanford-exzel-lenzinitiative-john-hennessy> (12.01.2017).
- Jahn, D. (2014). Durch das praktische Gestalten von didaktischen Designs nützliche Erkenntnisse gewinnen: Eine Einführung in die Gestaltungsforschung. *Wirtschaft & Erziehung*, (1), 3-15.
- Johnson, L.; Adams Becker, C., M; Estrada, V. & Freeman, H. C. (2016). *NMC horizon report*. Austin, TX: New Media Consortium.
- Kerres, M. (2013). *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*. 4., vollst. überarb. Aufl. München: Oldenbourg
- Mandl, H. & Kopp, B. (2006). *Blended Learning: Forschungsfragen und Perspektiven*. München: Ludwig-Maximilians-Universität.
- Mayring, P. (2000). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 7. Auflage. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Reinmann, G. (2005). Innovation ohne Forschung? Ein Plädoyer für den Design-Based Research-Ansatz in der Lehr-Lernforschung. *Unterrichtswissenschaft: Zeitschrift für Lernforschung*, 33 (1), 52-69.
- Sams, A. (2012). „Der „Flipped Classroom“. In J. Handke & A. Sperl (Hrsg.): *Das Inverted-classroom-Model*. Begleitband zur Ersten Deutschen ICM-Konferenz (S. 13-22). München: Oldenbourg.
- Smith Nash, S. & Moore, M. (2014). *Moodle course design best practices*. Birmingham: Packt Publishing.
- Stark, R. (2004). Eine integrative Forschungsstrategie zur anwendungsbezogenen Generierung relevanten wissenschaftlichen Wissens in der Lehr-Lern-Forschung. *Unterrichtswissenschaft: Zeitschrift für Lernforschung* (3), 257-273.
- Steiner, M. (2016). Das Flipped Professional Coaching in der prozessorientierten Begleitung von Schulen. In J. Haag & C.F. Freisleben-Teutscher (Hrsg.), *Das Inverted Classroom Modell*. Begleitband zur 5. Konferenz „Inverted classroom and beyond“ 2016 an der FH St. Pölten am 23. und 24. Februar 2016 (S. 137-144). Brunn am Gebirge: ikon Verlag.

- Wiegrefe, C. (2011). *Das Moodle 2 Praxisbuch. Gemeinsam online lernen in Hochschule, Schule und Unternehmen*. München: Addison-Wesley.
- William & Flora Hewlett Foundation (2016). *Deeper Learning*. Online verfügbar unter <http://www.hewlett.org/strategy/deeper-learning/> (07.03.2017).